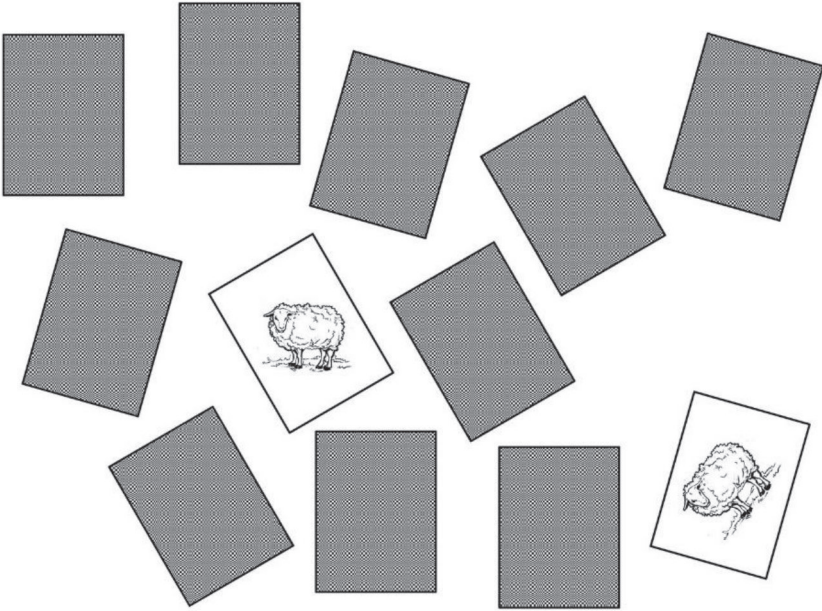
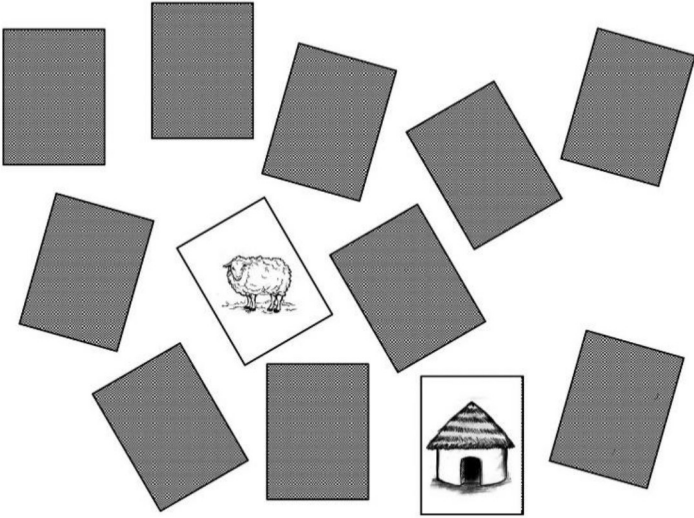
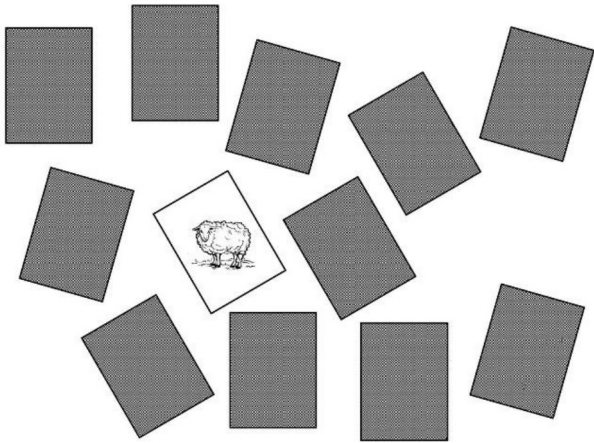


## Jeu de mémoire

<b>Champs de formation</b>	Français, mathématique, sciences
<b>Classe</b>	C1 - CM2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Détendre / égayer l'ambiance d'apprentissage</li> <li>- Assimiler et mémoriser un programme fait (noms, notations, images, symboles, ...) dans sa mémoire.</li> <li>- Développement des compétences langagières, en particulier sur le plan lexical, mais aussi syntaxique (comparatives : pareil, même, différent) et des compétences cognitives d'ordre logico-mathématique.</li> <li>- Renforcer la capacité de se concentrer.</li> <li>- Utilisé comme entrée stimulante pour un nouveau sujet.</li> <li>- Développement d'avoir plaisir pendant un processus d'apprentissage.</li> </ul>
<b>Formule d'utilisation</b>	On joue de deux à six.
<b>Matériel</b>	Une boîte de 12 à 48 cartes, et on a toujours 2 cartes identiques.
<b>Déroulement</b>	<p>Toutes les cartes sont étalées faces cachées et en désordre sur la table.</p> <p>Le premier joueur retourne deux cartes. Si les images sont identiques, il gagne la paire constituée et rejoue.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>

	<p>Si les images sont différentes :</p>  <p>il les repose faces cachées là où elles étaient et c'est au joueur suivant de jouer.</p>  <p>La partie est terminée lorsque toutes les cartes ont été assemblées par paires. Le gagnant est celui qui a le plus de paires.</p>
<p><b>Quelques stratégies</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Varie le nombre des images en fonction des capacités des joueurs.</li> <li>- Il faut bien expliquer aux joueurs qu'ils doivent bien regarder les cartes, les montrer aux autres et les remettre sur la même place.</li> <li>- Les élèves doivent bien prononcer ce qu'ils voient sur les cartes.</li> </ul>
<p><b>Adaptation</b></p>	<p>Il est possible de réaliser toutes sortes de jeux de mémoire sur différents thèmes comme les compétences numériques et de calculs simples, l'acquisition de l'alphabet, etc.</p>